Mise à jour le 10 Sept 2023

Règlements QNHL

Table des matières

Table des matières

Table des matières 2
Général : 3
Système de points 4
Fatigue des joueurs et des gardiens 4
Joueurs : 4
Défenseurs : 4
Gardiens de but : 4
Alignement 5
Repêchage junior 5
Signature des prospects 7
Échanges 7
Ballotage 9
Age et retraite 9
Signature des Agents libres 10
Rachat de contrat 10
Agents libres 11
Contrat et salaire 12
Entraineurs 13
Cap Salarial 14
Finances 14

Général :

Président : Stéphane Bachand

Vice-Président : Philippe Martineau

Vice-Président : Mathieu Letendre

Personne qui simule : Pascal Mageau
Personne responsable des prix : Vincent Martineau

Le courriel officiel de la ligue est simqnhl@gmail.com

- Tous les règlements sont sujets à changements par le commissaire et le comité des DG en place afin d'assurer le bon fonctionnement de la ligue.

- Dans la mesure du possible, les changements seront effectués et communiqués durant l'entre-saison.

- Lorsqu'un règlement est adopté, le commissaire doit en informer les DG dès que possible via la page Facebook QNHL.

- Nous sommes ici pour nous amuser et participer donc le commissaire se réserve le droit de congédier tout DG qui présentera une attitude antisportive (langage abusif par exemple) ou qui ne participe pas activement aux activités de la ligue.

- Une équipe par Directeur-Général seulement. Un DG qui possède plus d'une équipe sera immédiatement expulsé de la ligue. Cependant, un DG désigné par le commissaire peut diriger par intérim une équipe vacante. Les transactions avec ce club devront être acceptées par le comité des DG en place.

- Les cotes des joueurs sont changées tous les ans durant l'été selon leurs statistiques des 2 dernières saisons dans la NHL et selon le pack de cotes que la ligue reçoit du groupe STHS (Depuis la saison 2021-2022).

- Les jours de match, vous devez envoyer vos changements de lignes avant 19h. Les simulations se feront entre 20hrs et 21hrs.

- Vous devez envoyer votre alignement via l'application Client STHS ou utilisé la fonction qui est sur le site web www.qnhl.ca

- La page web sera mise à jour immédiatement après les simulations.

- Les 16 places en séries seront déterminées comme suit : Les trois meilleures équipes de chaque section prendront les 12 premières places dans les séries, dont 6 dans l'association de l'est et 6 dans l'ouest.

- Les quatre dernières places disponibles seront remplies par les deux équipes de chaque association ayant le meilleur classement, en fonction des points lors de la saison régulière.

- Les séries sont des 4 de 7.

- Les 10 équipes qui ne font pas les séries feront partie d'une loterie pour déterminer l'ordre de sélection pour le repêchage. Pour plus de détails, voir la section sur le repêchage.

Système de points

- Les points sont attribués de la façon suivante.
    - W (Victoire) = 2 points
    - L (Défaite) = 0 point
    - OTW (Victoire en prolongation ou fusillade) = 2 points
    - OTL (Défaite en prolongation ou fusillade) = 1 point

Fatigue des joueurs et des gardiens

Joueurs :

- Un joueur qui joue 21 minutes et plus dans un match verra sa condition baisser de 1.
- Un joueur qui joue 23 minutes et plus dans un match verra sa condition baisser de 2.
- Un joueur qui joue 25 minutes et plus dans un match verra sa condition baisser de 3.

Défenseurs :

- Un défenseur qui joue 26 minutes et plus dans un match verra sa condition baisser de 1.
- Un défenseur qui joue 28 minutes et plus dans un match verra sa condition baisser de 2.
- Un défenseur qui joue 30 minutes et plus dans un match verra sa condition baisser de 3.

Gardiens de but :

- Un gardien qui reçoit plus de 25 tirs dans un match verra sa condition baisser de 1.
- Un gardien qui reçoit plus de 30 tirs dans un match verra sa condition baisser de 2.
- Un gardien qui reçoit plus de 35 tirs dans un match verra sa condition baisser de 3.

Tous les avants, défenseurs et gardiens voient leur condition monter de 1 après chaque simulation. (jour de repos)

*** En raison des nombreux matchs joués par 1 seul gardien au cours des dernières saisons régulières, ce qui est peu réaliste, le comité à imposer un maximum de parties amorcées, soit 70GS.

Advenant un non-respect de cette règle, le gardien en question sera suspendu jusqu'à la fin de la saison régulière.

Alignement

- Votre alignement partant doit être composés de 18 patineurs et 2 gardiens. Vous pouvez avoir un maximum de 23 joueurs dans votre formation Pro. Les joueurs blessés ne sont pas calculés dans le calcul des 23 joueurs Pro.
    - Vous ne pouvez pas faire jouer un joueur sur le 1er et 2ieme trio en même temps. (Double shift sur 1er et 4e trio uniquement)

- Total de 40 joueurs avec contrats (pro et farm inclus) doit être respecté en tout temps.

- Vous devez soumettre au minimum un alignement par semaine ou lorsque vous avez des blessés. Le but étant de montrer une participation hebdomadaire. Vous pouvez soumettre votre alignement par le site directement ou avec l'application STHS Client. Si vous ne respectez pas ce minimum, il y aura des conséquences :
    - 1ere offense avertissement
    - 2e offense suspension d'un joueur pour 1 match
    - 3e offense renvoie du DG

Repêchage junior

- À chaque fin de saison, il y aura un repêchage de 5 rondes.

- Les joueurs éligibles au draft seront ceux repêchés l'année précédente dans NHL. La liste sera faite selon le draft de l'année précédente dans la NHL. Les joueurs qui n'ont pas été repêchés et qui ont joué dans la NHL seront éligibles aux agents libres. L'objectif est d'améliorer la vitesse du draft et aussi le marché des UFA.

- Les joueurs repêchés seront placés dans la liste de Prospects du DG à la fin du draft.

- Les DG doivent garder au moins un choix de 1ere ou 2ieme ronde et avoir au moins 2 choix par année pendant la saison. Après les séries éliminatoires, ils pourront les échanger.

- Une loterie aura lieu avant chaque repêchage pour déterminer l'ordre de sélection. La loterie inclut les 10 clubs qui n'ont pas fait les séries dans l'année en cours.

- La loterie déterminera les 2 premiers choix du repêchage (comme pour la LNH). Ainsi aucune équipe ne pourra glisser de plus de 2 positions à la suite de la loterie.

- Une équipe ne peut pas obtenir le 1er plus de 2 fois sur une période de 5 ans (comme dans la LNH) et ce même si ce choix a été acquis d'un autre DG par transactions. En d'autres mots, c'est l'équipe qui repêche et non le choix en tant que tel qui est regardé.

    EX : Colorado draft 1st en 2022 et 2024. En 2025 il échange son 1st a Anaheim. Le 1st de Colorado pourra alors sortir premier puisqu'il appartient à Anaheim (sauf si Anaheim a aussi repêché 2 fois en premier dans les 5 dernières années).

Même chose a l'inverse. Colorado ne pourrait pas utiliser le 1st d'une autre équipe pour gagner la loterie.

- Ce règlement entre en vigueur pour le repêchage 2023 et n'est pas antidaté (comme la LNH).
- Ce règlement s'applique à la loterie. Une équipe qui repêcherait en premier par suite de transaction ne sera pas considéré comme ayant gagné la loterie.

  Ex : Buffalo acquiert le 1st de Ottawa après la loterie par échange et repêche premier en 2022. Buffalo pourra toujours gagner la loterie 2 fois dans les 5 prochaines années, mais Ottawa sera considéré comme ayant gagner 1 fois

- Les chances de gagner la loterie pour les équipes ne participant pas aux séries sont les suivantes :
  - (Basé sur une ligue de 26 équipes)
    - 26e place : 21 %
    - 25e place : 15 %
    - 24e place : 13 %
    - 23e place : 11 %
    - 22e place : 9.5 %
    - 21e place : 8.5 %
    - 20e place : 7 %
    - 19e place : 6 %
    - 18e place : 5 %
    - 17e place : 4 %

  Les autres positions ne faisant pas partie de la loterie (16^{e} à 1^{er}) seront déterminées par le résultat des séries éliminatoires de la Coupe Stanley QNHL.

- Le repêchage va se faire sur la page Facebook du groupe.

- Les gagnants des catégories suivantes obtiendront les prix indiqués :

  - Gagnant de la coupe ; Ajout d'un choix de 2ieme ronde à la fin
  - Finaliste de la coupe ; Ajout d'un choix de 2ieme ronde à la fin (à partir de 2023)

    Les gagnants des trophées suivants pourront choisir entre un choix de 3ieme ronde (à la fin), un rachat de contrat sans pénalité ou signer un RFA a 5M pour 1 an

  - Conn Smyth (joueur plus utile durant les séries)
  - Coupe Président (club avec meilleur dossier saison régulière)
  - Hart (joueur le plus utile à son équipe)
  - Norris (meilleur défenseur)
  - Calder (recrue de l'année)
  - Vézina (meilleur gardien)

- Décarie (meilleur DG)

** Noter que les prix ne sont pas cumulatifs si vous remporte plus d'une catégorie. Seul le gagnant et le finaliste de la Coupe pourront choisir un prix de plus s'il remporte un des trophées.

Signature des prospects

- Au début de chaque saison, tous les prospects qui ont joué au moins 5 parties dans la NHL la saison précédente (sauf les gardiens de but qui ont besoin d'un seul match) et qui sont âgés entre 18 et 23 ans seront créés automatiquement et un contrat ELC (entry-level contract) leur sera attribué. Si le prospect a joué moins de 10 parties vous pouvez demander à la ligue de ne pas le créer et ce joueur restera dans vos prospects pour une saison supplémentaire.

- Un maximum de 40 prospects par équipe. (Le but de ce règlement est de simplifier la vérification des joueurs et inciter les DG à faire du ménage dans leurs prospects).

- Si vous ne respectez pas ce règlement au jour du repêchage, nous allons devoir vous retirer des choix aux repêchages, car vous allez avoir atteint le maximum. Nous allons y aller en sens inverse donc de la 5^{e} ronde vers la 1ere ronde.

- Un ELC (entry-level contract) est un contrat alloué à un joueur qui signe son premier contrat QNHL. Le contrat est d'une durée de 3 ans et la valeur du contrat est de 950 000$. Si un joueur retourne dans les prospects après avoir signé un ELC, il écoulera une année de son contrat ECL.

- Un prospect qui n'a pas signé de contrat a 27 ans et plus, va devenir UFA.

Échanges

- Lorsqu'une entente est conclue, les DG impliqués doivent confirmer la transaction dans le *Trade room* du qnhl.ca. Les DG doivent également annoncer les détails de la transaction sur la page du groupe Facebook de la ligue. Assurez-vous de bien indiquer les noms complets et d'indiquer à quel club appartiennent les choix échangés.

- La transaction est officielle lorsque les DG ont confirmé l'échange. Le Commissaire se réserve le droit de refuser tout échange qui ne respecte pas 1 ou plusieurs règlements de la ligue. (Cap salarial, nombre minimum ou maximum de joueurs ou toutes autres raisons.)

- **Procédure** : Afin de compléter une transaction, vous devez d'abord vous rendre sur le site web de la ligue. Ensuite, une seule personne doit compléter la section Trade Room et il doit ensuite entrer son mot de passe. Lorsque cette étape est complétée, vous pouvez demander à votre collègue de confirmer la transaction. Pour ce faire, il doit d'aborder se rendre sur le site web de la ligue. Par la suite, il doit appuyer sur Confirmed

Trade Already Enter By First GM. Finalement, il sélectionne sa formation dans la liste déroulante et entre son mot de passe à l'endroit désigné.

- **Retenue salariale** : On permet l'ajout de plusieurs éléments qui peuvent être ajoutés à une transaction dont la possibilité de retenir du salaire (Cap Hit) d'un joueur. Cependant, le montant retenu ne peut être supérieur à 50%. Un joueur peut avoir un maximum de 2 salaires retenues. Le 2e Retain s'applique sur le % restant du cap hit après le 1er retain. Les équipes disposent d'un maximum de 3 salaires retenues par saison. De plus, les retain s'applique sur le salary cap remaining. Exemple pour un échange en saison:

  Joueur Untel de l'équipe X : Cap Hit de 5 000 000$
  Équipe X échange Untel à exactement la mi-saison à Équipe Y et retient 50% du cap hit.
  Équipe X retient donc : 50% de 50% du Cap Hit du joueur vu que nous sommes à la mi-saison.
  Équipe X retient donc : 1 250 000$
  Équipe X paie donc : 2 500 000$ déjà payé vu que la saison est à mi-chemin + 50% du cap hit restant.
  Équipe Y échange Untel à équipe Z la même journée et retient 50% du cap hit de untel
  Équipe Y retient donc : 50% de 50% restant du 50% restant au Cap hit
  Équipe Y retient donc : 625 000$
  À la fin de la saison le Cap Hit sera réparti comme suit :
  Équipe X : 2 500 000$ (du début de saison) + 1 250 000$ retenue = 3 750 000$
  Équipe Y : 50% du 1 250 000$ restant = 625 000$
  Équipe Z : Paie ce qui n'est pas retenue par les équipes X et Y -> 5 000 000$ (Cap hit initial) – 2 500 000$ (Déjà payé vu la mi-saison) – 1 250 000$ (Retain équipe X) – 625 000$ (Retain équipe Y) = 625 000$
  Équipe Z : Paiera joueur Untel 625 000$ de son 5 000 000$ total

- Par respect pour les autres DG de la ligue, vous devez répondre par e-mail ou Messenger à toute offre reçue dans les 72 heures suivant l'offre, et ce, même si vous n'aimez pas l'offre. Un simple ' Non Merci' ou ' je te reviens' ou encore ' je n'ai pas le temps de regarder présentement' seront appréciez.

- Soyez certains que tous les DG impliqués dans la transaction sont au courant des joueurs blessés.

- Tous les échanges prennent effet lors de la simulation suivante.

- La date limite des échanges se situe à 85 % du calendrier régulier et aucune transaction ne sera acceptée après cette date limite.

- Un échange peut comprendre une retenue salariale maximale à 50% du salaire du joueur, et seulement pour l'année en cours. Chaque DG a un maximum de 3 échanges avec retenue salariale. Le même joueur ne peut avoir une retenue salariale avec plus de 2 équipes. Veuillez prendre note que le minimum qu'un joueur peut avoir comme salaire est 950 000$

- Lors d'une transaction, seule la portion restante du salaire annuel de chaque joueur est imputée au cap salarial de l'équipe qui le reçoit. La portion salariale restante est inscrite

dans la fiche d'identification du joueur sous *Remaining Cap Hit*.

Ballottage

- Tous joueurs ayant 24 ans ou moins peuvent être cédés aux ligues mineures sans passer par le ballottage.

- Tous joueurs ayant 25 ans et plus devront passer par le ballottage s'ils sont envoyés dans les mineurs.

- Un joueur de 25 ans et plus peut être envoyé dans les mineurs SANS passer par le ballottage s'il a joué 10 parties ou moins dans le Pro ET s'il gagne moins de 2 millions en salaire.

- Si plus d'une équipe réclame le même joueur au ballottage, le joueur ira avec l'équipe qui a accumulé le plus bas pourcentage de points possible au classement au moment de la réclamation.

- Si une équipe réclame un joueur au ballottage, elle devra placer ce joueur dans son équipe PRO.

- Les équipes de la QNHL ont 24hrs pour réclamer un joueur placé au ballottage vers les ligues mineures (priorité selon l'ordre inversé du classement général) et elles doivent assumer 100% du contrat du joueur réclamé.

- Pendant les séries éliminatoires, les DG peuvent monter ou descendre des joueurs sans avoir à passer par le ballottage.

Âge et retraite

- Les joueurs vieilliront d'un an à leur date d'anniversaire indiquée dans leur fiche d'identification.

- Si un joueur prend sa retraite dans la NHL, il devra prendre sa retraite l'année suivante dans la QNHL. (Peu importe son contrat QNHL)

- Un joueur qui joue moins de 5 parties NHL (ou moins de 1 seule partie NHL pour les gardiens), peu importe la raison, ne pourra pas jouer QNHL la saison suivante. Le joueur sera retiré de l'alignement du club et ajouté aux prospects.

- Le contrat d'un joueur qui a été retourné dans vos prospects reste valide même si le joueur ne peut pas jouer. Le joueur ne sera pas payé, mais les années restantes à son contrat seront diminuées de 1 an pour chaque saison qu'il passe dans les prospects.

- Si un joueur revient avant la fin de contrat original, il reprendra son contrat où il est rendu.

- Si un joueur revient après la fin de son contrat, il deviendra UFA s'il a plus de 27 ans.

- Un joueur de 35 ans ou plus qui signe un contrat de plusieurs saisons verra le montant de son contrat ajouté au cap salarial pour toute la durée de son contrat même s'il prend sa retraite ou signe un contrat dans une autre ligue.

Signature des Agents libres

- La date de signature des UFA sera annoncée au moins une semaine d'avance par le commissaire

- Chaque équipe pourra faire trois offrent par jour, donc à 3 joueurs UFA ou RFA (si le joueur n'a pas signé avec son club lors de la période des RFA)

- Lorsqu'un joueur reçoit une offre, il signera à la fin de la journée avec l'équipe qui aura soumis la meilleure offre. (ex : un joueur reçoit une offre le lundi, il signe le lundi soir).

- La meilleure offre sera l'équipe qui donnera la plus grande somme d'argent à un joueur, peu importe le nombre d'années, en incluant le boni à la signature. À moins que le joueur reçoive une offre à court terme très payante.

- Le commissaire annoncera la fin de la période des UFA, par la suite, les DGs peuvent faire plus de 3 offres par jour.

- Chaque équipe doit avoir un minimum de 3 gardiens de but en cas de blessure, et un maximum de 5.

- La durée maximum d'un contrat accordé à un UFA est de 3 ans.

Rachat de contrat

- Vous pouvez racheter le contrat d'un joueur en tout temps.
    - Pour racheter le contrat d'un joueur de 25 ans ou moins, vous devez lui verser 1/3 de ce qu'il lui reste à recevoir comme salaire.
    - Pour racheter le contrat d'un joueur de 26 ans ou plus, vous devez lui verser 2/3 de ce qu'il lui reste à recevoir comme salaire.

- Un joueur qui voit son contrat être racheté devient agent libre et peut être signé par un autre club.

- Lors du rachat d'un contrat, 50% du montant racheté par le DG sera ajouté à la masse salariale du club sur une période de 2 ans. Exemple :

- Vous avez un joueur qui a un contrat de 2 ans avec un salaire de 3 millions par année et vous voulez racheter son contrat.
- Ce joueur a 26 ans ou plus et il n'a pas signé son contrat après l'âge de 35 ans
  - 3,000,000$ X 2 ans = 6 000,000
    Vous devez payer 2/3 du salaire du joueur donc 2/3 de 6 000,000 = 4 000,000$ (6M / 3) * 2 (ce montant est déduit de vos finances)

    Ensuite, 50% de ce montant reste sur votre cap pour une période de 2 ans, donc 50% de 4 000,000$ = 2 000,000$

    Alors, 2 000,000$ reste sur votre cap salarial, soit 1 000,000$ cette année et 1 000,000$ l'année prochaine.

- Un club qui achète le contrat d'un joueur ne peut pas le re-signer pour l'année en cours.

Agents libres

Il y a 3 groupes différents d'agents libres.

- Groupe 1 - Tous les joueurs de 25 ans ou moins au 1er Juillet et qui sont à leur dernière année de contrat.
- Groupe 2 - Tous les joueurs de 26 ans ou plus au 1er Juillet et qui sont à leur dernière année de contrat. (RFA)
- Groupe 3 - Tous les joueurs de 29 ans et plus au 1er Juillet et qui sont à leur dernière année de contrat.

(UFA) - À la fin de la saison, un temps sera alloué pour les signatures des agents libres.

- Groupe 1: Seul le DG qui possède les droits du joueur peut faire une offre.

- Groupe 2: Les joueurs du groupe 2 qui ont reçu une offre qualificative de leur club respectif demeurent la propriété de leur équipe.
  - Les joueurs autonomes avec compensation peuvent toutefois recevoir une offre de contrat d'une autre équipe, mais son équipe a le choix d'égaler cette offre (1 jour pour le faire). Si l'équipe décide de ne pas égaler l'offre, en guise de compensation, elle recevra des choix au repêchage de l'équipe ayant fait l'offre. Voir COMPENSATION pour consulter la charte des compensations.

  - La date limite pour s'entendre avec son joueur RFA est la date de début des offres pour UFA.

  - Le DG qui fait une offre à un joueur RFA doit lui offrir un contrat de 1 à 4 ans et un salaire entre le salaire minimum et le salaire maximum en vigueur.

  - Pour pouvoir faire une offre à un joueur RFA d'une autre équipe, le DG qui fait l'offre doit être en mesure de donner la compensation requise sinon son offre ne sera pas retenue.

- Si l’équipe qui soumet l’offre a plus d’un choix dans les rondes concernées, les choix de compensation seront les meilleurs choix de chaque ronde concernée. Les choix ne doivent pas obligatoirement être ceux de l’équipe qui soumet l’offre. Le DG peut faire une offre, en autant qu’il possède les choix en question.

- Les DG peuvent offrir leurs choix en compensation même si cela fait en sorte qu'ils ont moins que le nombre minimum de choix requis par année.

- Si plus d'une équipe fait une offre au même joueur, l'offre qui sera retenue est celle qui a le plus gros montant en salaire.

- Si plus d'une équipe offre le même salaire, l'offre qui sera retenue est celle qui offre les meilleurs choix selon le classement de la saison précédente.

- Compensation: Lorsqu'une offre de contrat est faite à un joueur autonome avec compensation d'une autre équipe et que ce joueur accepte l'offre, son équipe a 1 jour pour égaler l'offre en question (si l'offre est égalée, le joueur ne peut être échangé pour une période d’un an).

- Charte 2023 des compensations :
  - Joueurs de 10M + par saison = 4 choix de 1ere
  - Joueur de 8M + par saison = 2 choix de 1ere + 1 choix de 2ieme
  - Joueur de 7M + par saison = 1 choix de 1ere + 1 choix de 2ieme
  - Joueur de 6M + par saison = 1 choix de 1ere + 1 choix de 3ieme
  - Joueur de 5M + par saison = 1 choix de 1ere
  - Joueur de 4M + par saison = 1 choix de 2ieme + 1 choix de 3ieme ronde
  - Joueur de 3M + par saison = 1 choix de 2ieme ronde
  - Joueur de 2M + par saison = 1 choix de 3ieme ronde
  - Joueur de 1M - par saison = aucune compensation

- Groupe 3 Section A - Chaque club pourra signer un agent libre sans compensation (UFA) qui était dans son club au cours de la saison précédente. * Chaque formation peut échanger ce droit à une autre formation, la compensation doit être assez élevée, le comité se réserve le droit de refuser la transaction si la compensation n’est pas assez élevée. (Nous pouvons échanger ce droit qu’une saison à la fois) La valeur de ce droit est équivalente à un choix de 2e ronde ou un package qui est équivalent à un choix de 2e ronde, par exemple un choix de 3e ronde et un prospect.
  - Le DG pourra, à la fin de la saison, négocier un contrat pour son joueur UFA avec les agents de la ligue de la même façon qu'il le fait pour les RFA. Le salaire demandé par ce joueur sera semblable à ce qu'il aurait pu recevoir sur le marché des UFA. - Vous pourrez donc garder votre UFA à ce salaire ou refuser de payer le salaire demandé et le joueur sera libre de signer avec les autres clubs.

Contrat et salaire

- Chaque DG aura la responsabilité de négocier ou pas un contrat de joueur.

- Seuls les joueurs qui en sont à leur dernière année de contrat peuvent être renégociés ou échanger le droit de UFA en cours d’année

- Les joueurs qui jouent dans le PRO reçoivent leur plein salaire PRO indiqué dans la page des salaires.

- Les joueurs qui jouent dans les mineurs reçoivent 10% de leur salaire PRO indiqué dans la page des salaires.

- Un joueur suspendu ne reçoit pas de salaire. Par conséquent, son salaire ne compte pas sur la masse salariale le temps de la suspension.

- Le salaire d'un joueur blessé (76% ou moins) ne sera pas compté sur le cap. Une fois rendu à 95%, son salaire sera de nouveau ajouté sur le cap.

- Tout boni offert à un UFA est ajouté au Pro payroll et sera compté sur le cap de l'équipe lors de la 1ère année de son contrat. Par contre, le boni ne compte pas sur le cap hit du joueur. Ex :

  DG signe joueur XYZ 3 ans a 2M avec bonis de 3M. Le total complet du contrat est de 9M. Le 3M de bonus entre sur le cap de l'équipe la première année mais le joueur peut tout de même aller dans le farm (selon les règles établies) puisque son cap hit sera de 2M

- Le salaire maximum permis pour un joueur est de $10 500,000.

- Le salaire minimum permis pour un joueur est de $950,000.

- Il est possible de donner un salaire différent chaque année et c'est la moyenne du salaire qui compte sur la masse salariale.

- Le salaire maximum pour jouer dans les mineurs est de 2 000,000$. À 2 000,001$, le joueur doit rester dans le PRO.

Entraîneurs

- Tous les ans, tous les entraîneurs seront revus selon un pack d'entraîneur fourni par le STHS.

- Tous les entraîneurs ont un contrat garanti, c'est-à-dire que si vous renvoyez votre entraîneur, vous devez lui verser son plein salaire. (Salaire X nombre d'années restantes au contrat)

- Un entraîneur qui n'a pas coaché dans la NHL la saison précédente peut quand même coacher dans la QNHL par contre, ses cotes seront très basses.

- Les contrats pour les entraîneurs doivent être entre 1 et 3 ans.

- Le salaire minimum permis pour un entraîneur est de 1 000,000$

- Le salaire maximum permis pour un entraîneur est de 3 500,000$

Cap Salarial

- Le plancher et le plafond salarial est fixé à 63 millions / 85.5 millions pour la saison 2023-2024. Une équipe peut dépasser de 4 millions durant la saison morte, mais doit respecter le cap au jour 1 de la saison.

- Seulement les joueurs dans le pro sont comptés sur la masse salariale.
  les contrats de joueur de 35+, les rachats de contrat, les retenues salariales, les bonis de signature et les pénalités comptent aussi sur la masse

- Les pénalités pour un club qui dépasse le plafond salarial sont les suivantes:
  - 1ère offense: Suspension d'un joueur du club pour 1 partie.
  - 2ieme offense: Suspension d'un joueur du club pour 3 parties.
  - 3ieme offense: Une pénalité de 1 000,000$ applicable sur votre masse salariale l'année suivante.
  - 4ieme offense: Renvois du DG.

Finances

- Les DG peuvent changer le prix des billets en tout temps durant la saison.

- C'est le devoir de tous les DG de s'assurer que son club est en bonne position financière.

- Un DG qui voit ses finances à 0$ pourrait se voir congédier.

- Le revenu d'une équipe est influencé par la capacité de l'aréna, le prix des billets, la performance de l'équipe durant la saison régulière et les séries et les articles de promotions vendus durant les parties.